

Recherche – Enseignement – Médiation
Trois engagements dans la culture vidéoludique



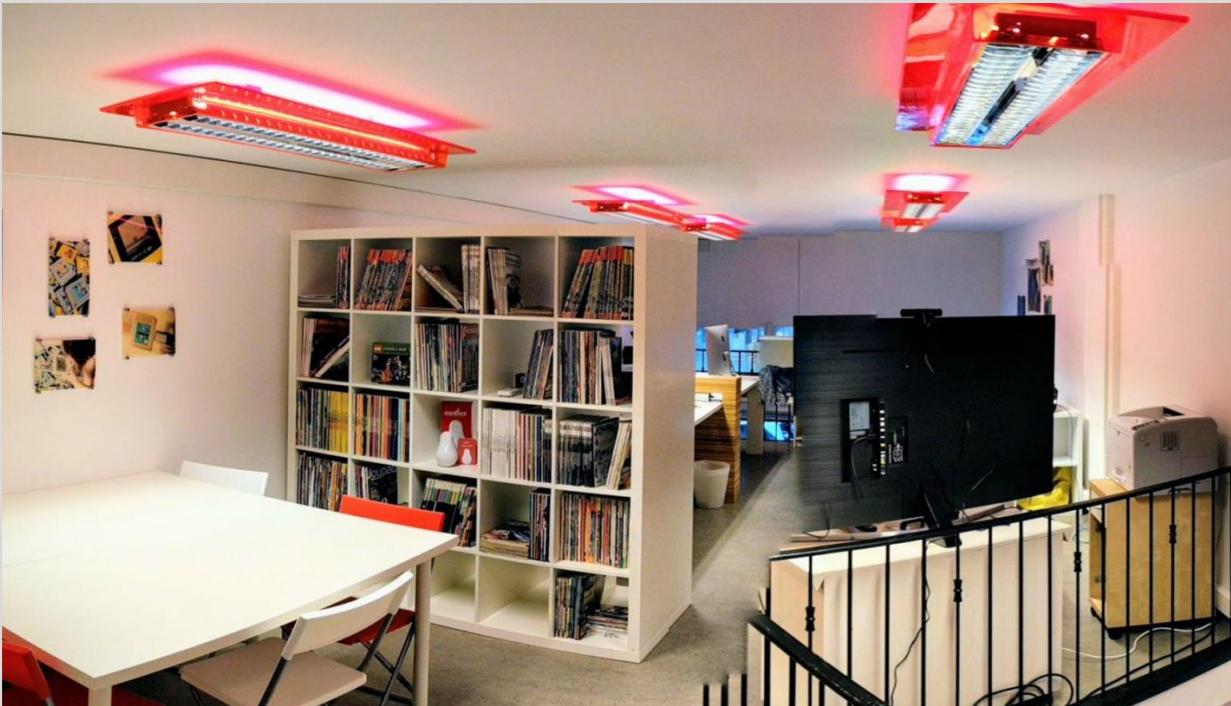
Liège Game Lab

La recherche sur le jeu vidéo à l'Université de Liège



labos.ulg.ac.be/liege-game-lab/

Digital Lab

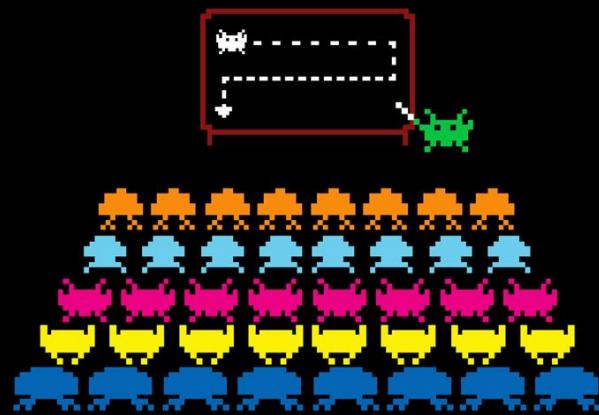




HISTOIRE ET ANALYSE DES PRATIQUES DU JEU VIDÉO

Cours ouvert
au public

Le jeudi de 16h à 18h30
Salle Berthe Bovy
Complexe Opéra, 02



PROGRAMME :

- Séance 1 (5/2) - Histoire du jeu vidéo (Björn-Olav Dozo)
- Séance 2 (12/2) - Narration et jeu vidéo (Fanny Barnabé)
- Séance 3 (19/2) - Le jeu vidéo amateur (Pierre-Yves Hurel)
- Séance 4 (26/2) - Pratiques de détournement du jeu vidéo (Fanny Barnabé)
- Séance 5 (5/3) - La presse vidéoludique (Björn-Olav Dozo)
- Séance 6 (12/3) - Publics du jeu vidéo (Julie Delbouille)
- Séance 7 (26/3) - Réception du jeu vidéo (Christine Servais)
- Séance 8 (2/4) - Littérature et jeu vidéo (Bruno Dupont)
- Séance 9 (23/4) - Cinéma et jeu vidéo (Dick Tomasovic)
- Séance 10 (30/4) - Musique et jeu vidéo (Christophe Pirenne)

Contact : bo.dozo@ulg.ac.be

Évolution du Lab



10-13 August on live !

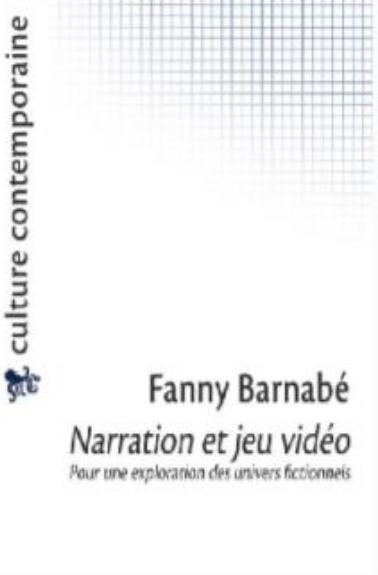
Susana Tosca • Florent Gorges

Registration opens: July 1st
Launch of the conference platform: July 27th

Infos > labos.ulg.ac.be/liege-game-lab - fanny.barnabe@uliege.be

7 Place du 20 Août - 4000 Liège, Belgium

Fanny Barnabé



Docteure et chargée de recherche
à L'Uliège
Littérature & game studies

Narration dans les jeux vidéo
Détournements de jeux vidéo
Tutoriels

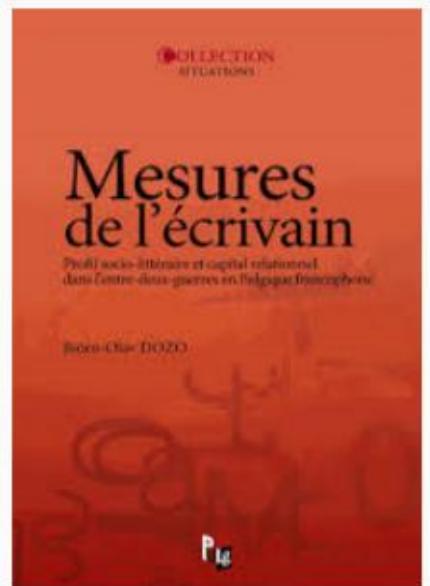
Julie Delbouille



Docteure
Communication & game
studies

Relation joueur/avatar
Immersion
Jeu secondaire

Björn-Olav Dozo



Logisticien de recherche
Humanités numériques
Cultures populaires

Presse vidéoludique
Réalité augmentée et virtuelle

Bruno Dupont



Docteur

ULiège – KULeuven – HEL

Littérature contemporaine
et game studies

Gamer novel

Gamer poetry

Apprentissage du jeu vidéo

Pierre-Yves Hurel



Docteur
Communication / game
studies

Jeu vidéo amateur
Création (Construct 2)
Médiation culturelle
Histoire du jeu vidéo belge
(DAI)

Boris Krywicki



Doctorant
Communication / game studies

Journalisme vidéoludique
Investigation

40 ANS DE MAGAZINES DE JEUX VIDÉO EN FRANCE

PRESSE

A decorative banner featuring a purple oval in the center. Inside the oval, the words "Jeux Electroniques" are written in a white, cursive font. The background of the banner consists of a repeating pattern of yellow and red diagonal stripes.

Hamza Bashandy

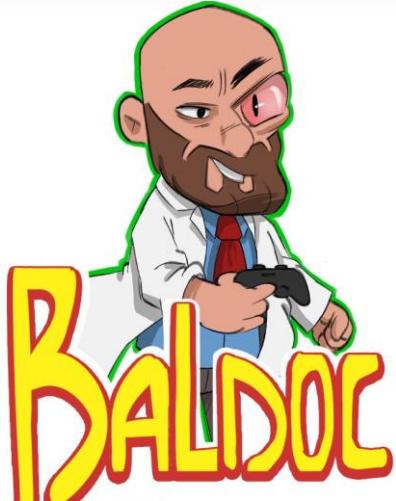


Doctorant
Architecture / game studies

Représentation de l'espace
en jeu vidéo

Relation entre espaces
publics et vidéoludiques dans
le cas de protestations
politiques et sociales

Pierre-Yves Houlmont



je suis un
gamer
.com

A logo featuring a stylized black 'g' icon followed by the text "je suis un gamer.com".

Doctorant
Traductologie / game studies

Développement d'outils théoriques
Transfert de l'implicite ludique
Localisation de jeux vidéo

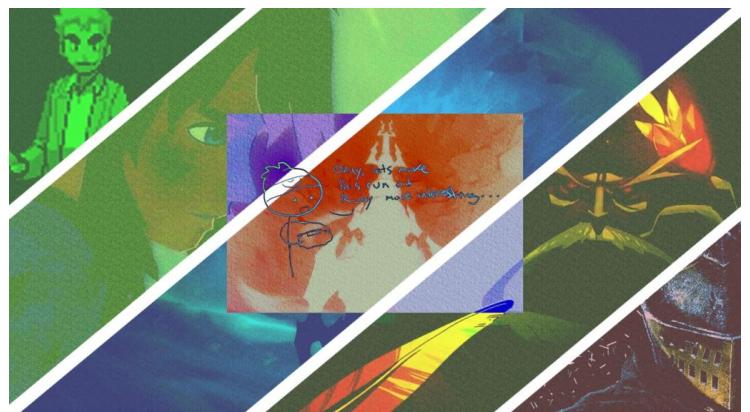
Colin Sidre



Doctorant
Histoire

Distribution de jeux vidéo
Histoire du jeu vidéo en France

Maxime Godfirnon



Doctorant
Communication & game studies

Personnage vidéoludique
Adhésion et énonciation dans le jeu vidéo

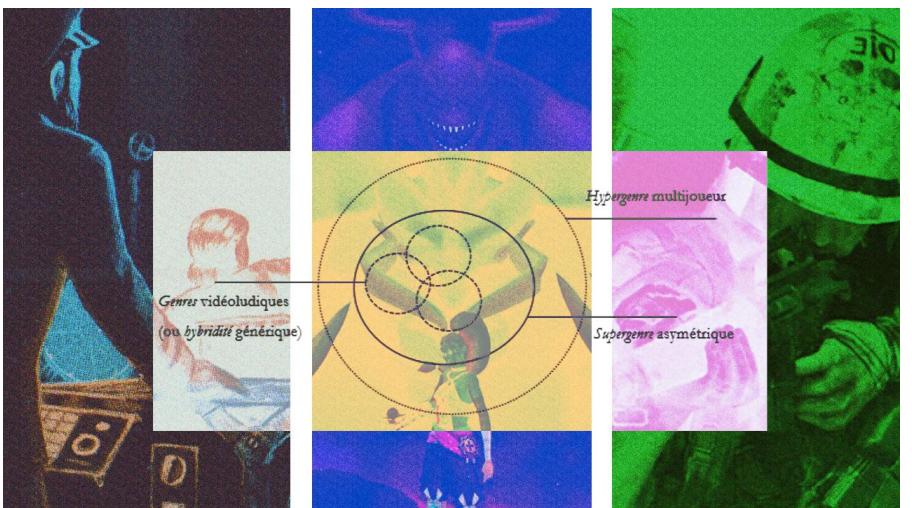
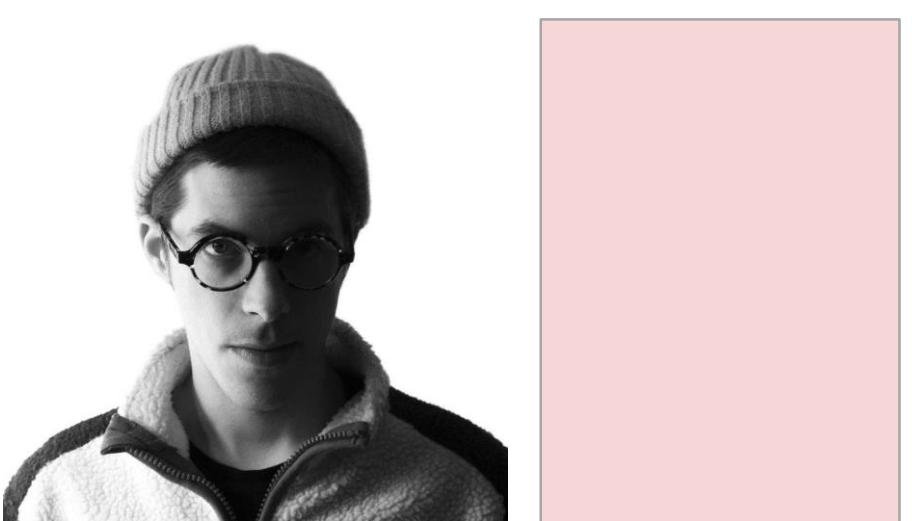
Léanna Michel



Master II Histoire de l'Art et
Archéologie

Pratiques artistiques autour
du jeu vidéo en Belgique
Liens avec l'Art numérique

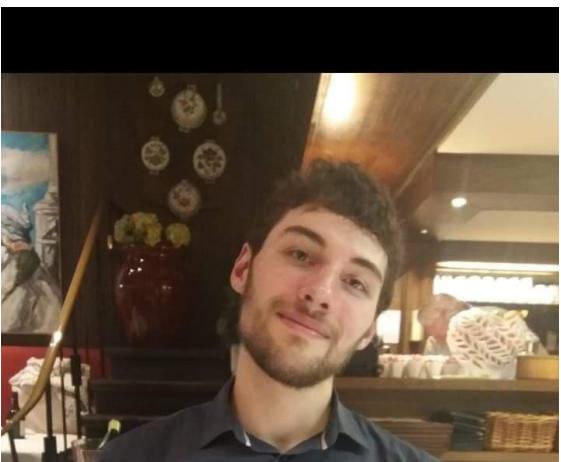
Alexis Messina



Doctorant
Communication & game studies

Éditeurs de niveaux
Hypergenres et supergenres de
jeux vidéo

François-Xavier FX Surinx



Diplômé de Master
Langues Romanes



Jeu vidéo horrifique
Sentiment de peur dans le
jeu vidéo

Enseignement et médiation



INTRODUCTION À LA CULTURE VIDÉOLUDIQUE

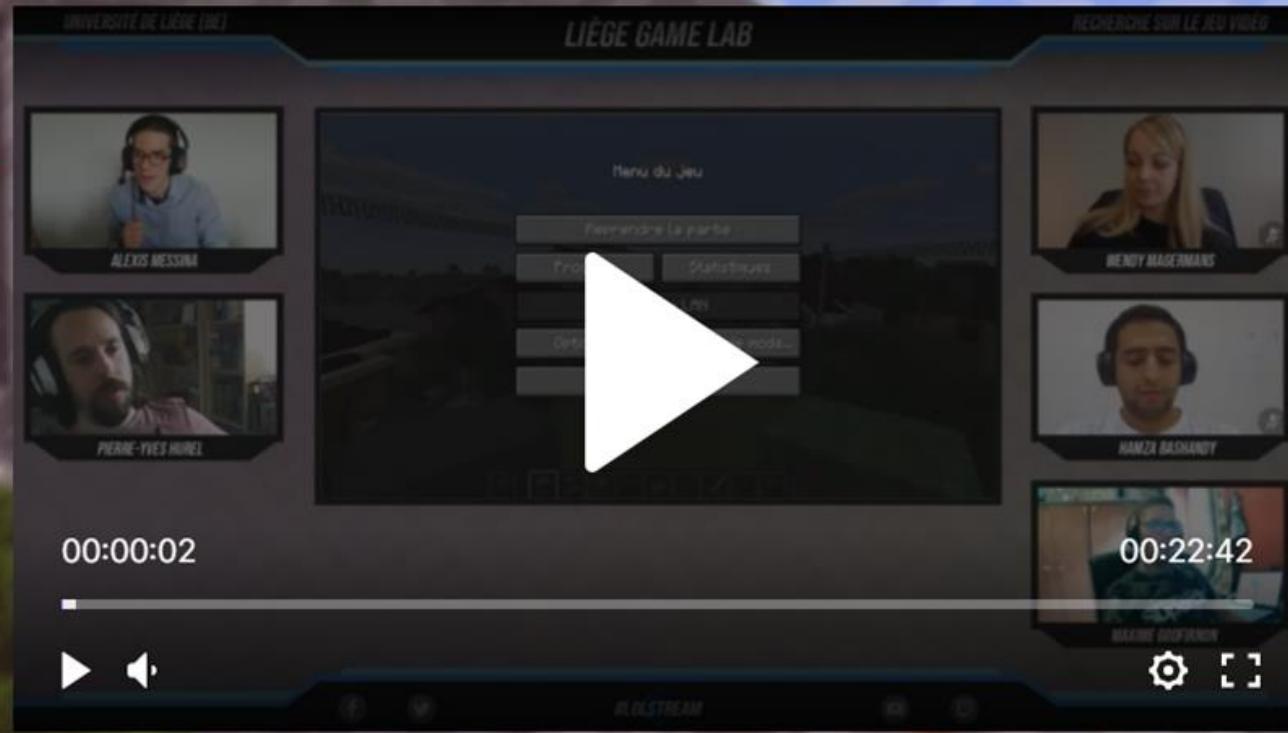


Mooc : Massive Open Online Course (2017-2019)
+/- 6000 participant(e)s du monde entier

OFFLINE

Check out this recent video

 Turn on Notifications



LiegeGameLab
430 followers

- ★ Chaîne Twitch
- ★ Outil de cours, recherche et communication pendant le confinement

ACCUEIL

VIDÉOS

PLAYLISTS

CHAÎNES

DISCUSSION

À PROPOS



REPLAYING JAPAN 2020 - Conclusion (Bruno Dupont e...)

8 vues • il y a 6 jours



CAFÉ-THÈSE #2 - Les amateurs dans la presse JV...

37 vues • il y a 1 semaine



Stream spécial [FR] OUPEYECRAFT - avec...

13 vues • il y a 1 semaine



THE GAME IS LAVA ! - Présentation et test (F....)

19 vues • il y a 2 semaines

STREAMS TWITCH - rediffusions

► TOUT REGARDER



Café-thèse #1 - LES FANGAMES ZELDA, avec...

Liège Game Lab
62 vues • il y a 6 mois



Cours JV #1 - LE JEU VIDÉO AMATEUR, avec Pierre-Yves...

Liège Game Lab
160 vues • il y a 6 mois



Bonus - TUTORIEL CONSTRUCT 3, avec Pierre-...

Liège Game Lab
58 vues • il y a 6 mois



Cours JV # 2 - LITTÉRATURE ET JEU VIDÉO, avec Bruno...

Liège Game Lab
95 vues • il y a 6 mois

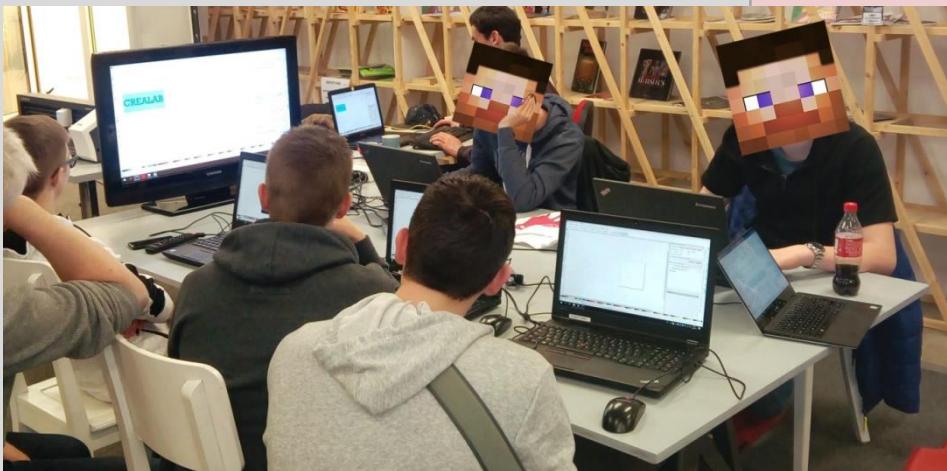
LiègeCraft



LiègeCraft



Liège
craft



Ateliers game design



Storyboard général

Titre: *Aurevoir la Belgique*

Niveau

Scénario

Séquence 1 Séquence 2 Séquence 3 Séquence 4

la Belgique la gastronomie la culture le football

Softpedia - RPG Maker MV

File Edit Mode Draw Scale Tools Game Help

A B C R

Softpedia

MAP001

MAP002

001:MAP001 (17x13)

100%

Co-création & accompagnement



- ★ Technosphère 1, 2 & 3
- ★ Accompagnement de la Province de Liège dans la création d'un dispositif de jeu vidéo, AR et VR pour la promotion des études techniques
- ★ Tension autour de la notion de *gamification*
- ★ Application de concepts issus des sciences du jeu



LGL, jeu vidéo & BD



DÉCOUVRIR, RÉFLÉCHIR,
EXPÉRIMENTER
L'ACTUALITÉ DE...

LaBD

ABDLABD LaBO... LaBD LaBD LaBD... LaBD La

LIÈGE 14 > 24/02/2019

Rencontres internationales BD de la Province de Liège

À l'Académie royale des Beaux-Arts
Expo EMMANUEL LEPAGE

Ateliers enfants et familles (Salon Vert Bleu Soleil), Conférence et
table ronde (ULiège), Dédicaces en librairies, Jam BD au Cré@lab

info & programme
www.provincedeliege.be/labd



Partenariats



e.a. Ritsumeikan Center for Game Studies (Kyoto)

Colloque international Replaying Japan (passé en ligne)



▼ DAY 1 (AUGUST 10, 2020)

➤ Module 1: Keynote Speaker

➤ Module 2: Birth and Development of Esport in Japan

Hiroyasu KATO (Kanto Gakuin University) – Infancy of eSports events in Japan

Yuhuke KOYAMA (Shibaura Institute of Technology) and Akira IGARASHI (Foundation for Multimedia Communication) – Why Japan has slowed the development of esports?

Akinori NAKAMURA (Ritsumeikan University) – Comparative Studies on the development of Esports industry- Japan, China and the USA

➤ Module 3: Playing Environments and Game Spectatorship

Vincenzo IDONE CASSONE (University of Turin) – No One Parries Forever: a Retro-comparative Analysis of EVO moment #37

Julien BOUVARD (University Jean Moulin-Lyon 3) – Playing in front of a giant screen: Tsukuba Expo 85



Other partner institutions: University of Alberta, University of Delaware, Bath Spa University, Seijo University and DiGRA Japan

Certificat *Travailler avec la Culture Vidéoludique*



- ★ Collaboration Université – Haute École – Province de Liège
- ★ Nombreux intervenants et intervenantes externes
- ★ Première formation du genre en Belgique

Un certificat pour qui ?

- ★ Disposer d'un diplôme de bachelier (graduat) ou par VAE
- ★ Travailler dans les domaines socioculturels

enseignant(e)s

journalistes

animateur / animatrice

éducation permanente

personnel de musées, bibliothèques, médiathèques

éducateurs / éducatrices (e.a. aux médias)

Un certificat pour quoi ?

- ★ But Travailler avec la culture vidéoludique
 - ★ Comprendre La diversité des cultures du jeu vidéo
 - ★ Pouvoir Utiliser ces connaissances dans le cadre professionnel



Un solide programme théorique...

- ★ Gamification, serious game, serious gaming : approches critiques

Julien Annart, Bruno Dupont, G  el Gilson

- ★ Une industrie mondialis  e ? Des histoires locales du jeu vid  o

Pierre-Yves Houlmont, Coline Sidre

- ★ La patrimonialisation du jeu vid  o

Pierre-Yves Hurel, L  anna Michel

- ★ Et bien d'autres ´a d間couvrir !

- ★ Et bien d'autres ´a d間couvrir !

... pour un apprentissage ancré dans la pratique

- ★ En plus des connaissances théoriques
- ★ Ateliers pratiques : création d'un projet incluant le jeu vidéo en lien avec l'environnement professionnel

Exemples : jeu vidéo de découverte d'un musées, ateliers d'initiation au moddding, ...



Concrètement

- ★ Inscriptions jusqu'au 4 décembre 2020
- ★ 8 janvier → juin 2021
- ★ Cours en présentiel et en ligne
modèle SPOC (*Small Private Online Course*)

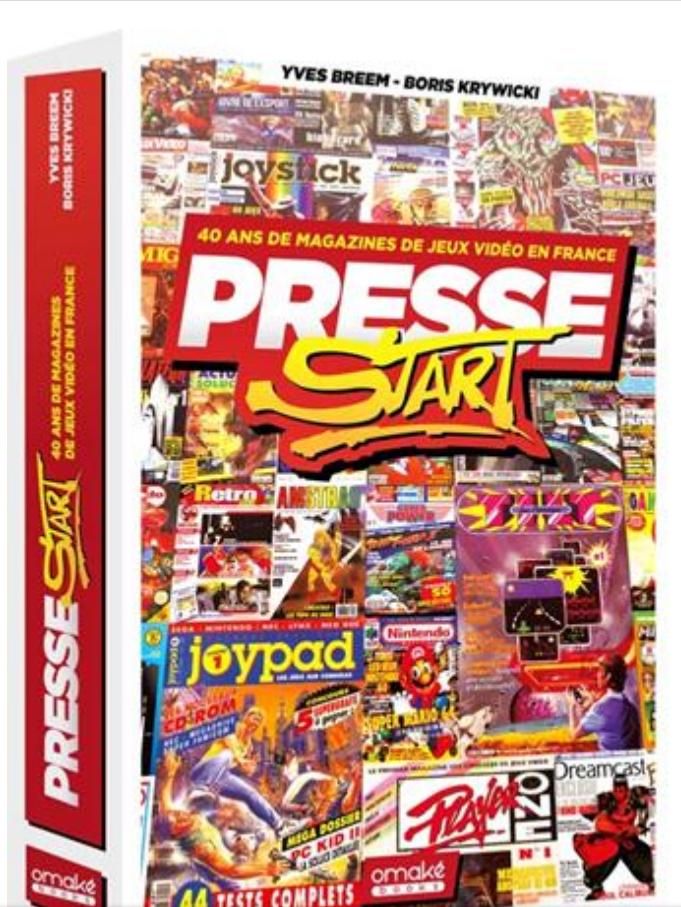
Liège Game Lab : engagé dans la culture vidéoludique



Pour aller plus loin...



Liège Game Lab
Culture vidéoludique
2019



Yves Breem et Boris Krywicki
Presse Start : 40 ans de magazines de jeux vidéo en France
Sortie le 15 octobre

Merci pour votre attention !



Bibliographie

- ★ Barnabé, Fanny (2018). Visit of the Digital Lab, présentation à l'occasion du "Symposium of Belgium Studies 2018 : Ongoing Exchanges Between Belgium and Japan", Tokyo, 7 décembre.
- ★ Delbouille, Julie, & Dupont, Bruno (2019). "La gamification, une double médiation ? Mise en tension de l'expérience Technosphère". Présentation à l'occasion de la Rencontre Digitale #4 au Sirius Hub, Liège.
- ★ Liège Game Lab et al. (2019). "L'étude des cultures populaires à l'Université de Liège : brève généalogie" Dans Genin, Vincent (éd.), Une Fabrique des Sciences humaines. L'Université de Liège dans la mêlée (1817-2017). Bruxelles, Archives Générales du Royaume.
- ★ Liège Game Lab (2020). "Le jeu vidéo comme objet culturel contemporain", présentation à l'occasion d'une séance du cours "Questions d'actualité", Université de Liège, 3 mars.